

Det glemte Medie

Den hidtidige forskning i computerspil er hurtigt overskuet. Dette til trods for det interaktive medies popularitet og en økonomisk succes, der efterhånden overgår filmmediets. Denne artikel forsøger at forklare dette misforhold samt at lægge et par beskedne byggesten til fundamentet for et nyt forskningsområde.

AF JONAS HEIDE SMITH (JONAS@AUTOFIRE.DK)

OPRINDELIGT BRAGT I SAMSON, APRIL 1999

"Lad der ikke være nogen tvivl: Disse spil er ikke harmløs sjov, som nogen mener, men digital gift." sagde Senator Joe Liebermann i det amerikanske senat sidste år. Målet for hans verbale skyts var tidens øjensynligt stadigt mere voldelige computerspil - så sandelig et populært mål når hæren af bekymrede forældre og pædagoger skal sigte med skyldoverførselens skarpladte bazooka. Men hvis diskussionen skulle karakteriseres med et enkelt nøgleord burde det netop være dette: tvivl. Forskere kommer med relativistiske udtalelser, men der sidder de jo, drengene, time efter time klistret til skærmen uden at vise den mindste interesse for arsenalet af opbyggelige aktiviteter fra friske gåture til lærerige bøger. Havde det dog i det mindste været fjernsynet der tiltrak, men nej, det er noget andet og mere mystisk; en aktivitet hvor drengene selv er de aktive og hvor rødlige slimmonstre er omtrent lige så hyppigt forekommende som forsinkede S-toge er det her i virkelighedens verden.

Det *må* da være skadeligt?

I debatten om børn og unges forhold til computerspil er dette spørgsmål det hyppigst formulerede, men det er også notorisk vanskeligt at besvare. Nemmere bliver det ikke af at den videnskabelige forskning i høj grad har vendt det blinde øje til fænomenet. Nok har computerspilindustrien overgået filmindustrien i omsætning, men alligevel, det er ikke rigtigt noget man har ønsket at beskæftige sig med. Denne fortrængning kræver allerførst en forklaring. Dernæst vil denne artikel præsentere et skitse af computerspillets historie - et nødvendigt fundament for eventuel senere etablering af teori og analysemetode.

Forskningens blinde øje

Nye forskningsområder er vanskelige at have med at gøre. Forskning er netop viderebygning på et fundament af erfaring, forkastning af tidligere hypoteser, revurdering af gamle teorier. Når et sådant fundament ikke eksisterer er der ingen vejledning at hente og ingen eksperter at henvise til, endsige placere sig i opposition overfor. Der er altså en vis træghed i udvidelsen af forskningens genstandsfelt. Det er simpelthen vanskeligt at komme i gang med noget nyt.

Dertil kommer, at computerspillet eksisterer i et akademisk ingenmandsland.

På den ene side synes fænomenets karakter af audiovisuel oplevelse at placere det indenfor det film- eller kommunikationsvidenskabelige genstandsfelt. Men ses de

interaktive tekster i deres brugskontekst synes teoretiseringen at hidrøre under pædagogik/psykologi eller måske bredere kulturforskning som sociologi. Selv hvis man vælger et beskedent teoretisk delperspektiv støder man ind i vanskeligheder. I en tekstanalyse kan det være svært at indfange et fænomen, der læner sig op ad massekommunikationens problemstillinger, men samtidig ikke synes at give mening uden fokus på de interpersonelle aspekter som den interaktive multimedieoplevelse fordrer.

Endelig spiller fænomenets historie en vigtig rolle. Computerspil er vedhæftet stærke grillbarskonnotationer. Spillenes fødsel i et maskulint pubertetsmiljø har placeret dem solidt i den lavest vurderede populærkultur, og det er et område, der ikke traditionelt har nydt stor akademisk bevågenhed. Med sammensmeltningen af medie- og kulturforskningen - og den mere generelle opvurdering af populærkulturelle fænomener - er dette dog ved at ændre sig. Forhåbentlig kan denne artikel være et lille skridt på vejen.

De farlige billeder

Billedmediernes massekulturelle konnotationer bringer dem stadigvæk i konflikt med en mere traditionel opfattelse af kvalitet og kunstnerisk samt almen værdi, ligesom leg ikke traditionelt ses som en særlig opbyggelig aktivitet (eller i det mindste som en aktivitet der specifikt hører barndommen til). I børnenes omgang med institutionernes pædagoger opleves modviljen mod maskinen som legetøj. Dette skyldes, ifølge kultur- og børneforsker Carsten Jessen, at pædagogerne "*ikke anser computeren for en passende aktivitet for mindre børn. Computeren betragtes på linie med TV som en form for 'passiv underholdning', der kan gøre børnene asociale, begrænse deres fantasi og virke destruerende på legen.*". Den afvisende holdning kan delvist spores tilbage til Herbert Krugman, der, i 1960'erne, udførte en række EEG-eksperimenter på børn for at måle deres hjerneaktivitet, mens de så fjernsyn. Det sidenhen meget omdiskuterede forsøg viste, at hjernens alfabølgeaktivitet hos en tv-seer svarede til en sovendes og var ganske anderledes end hos en (bog)læser. Disse resultater blev populariseret af Jerry Mander i et kontroversielt stormangreb på tv-mediet (*Four Arguments for the Elimination of Television*, 1978) og faldt godt i tråd med Neil Postmans beskrivelse af faren ved at bruge tv i undervisningssammenhæng til andet end at vise mediets skadelige karakter. Disse



tv-pessimister tog tråden op efter Marshall McLuhans beskrivelse af hvorledes billedmediet medførte en regression til en før-skriftlig tankeform og således var en trussel mod rationalitetens dominans. MacLuhan opfattede billedmedierne som anderledes urefleksivt involverende end den distancerede og rationalitetsmotiverende bog. Men modsat MacLuhan, der dog havde taget væsentlige forbehold og primært søgt

at starte en debat om de nye medier var hans arvtagere overvejende kritiske og entydigt bekymrede over fjernsynets skadelige virkning. Deres populærvideenskabelige arbejde kan tænkes at bære meget af skylden for den pædagogiske skepsis overfor

billedmedierne. I lige så høj grad skal man dog muligvis finde forklaringen i den klassiske nedvurdering af den kommercielle lavkultur. Ligeledes kan man tænke sig at ungdommens nye utilgængelige rum bliver opfattet negativt af den ældre generation fordi det symboliserer noget ukontrollabelt og ukendt. Med psykologen Eugene Provenzos ord: "*Concern on the part of parents and other members of the adult community may in fact reflect their fear of losing control over youth populations.*"

Computerspillet historie

Carsten Jessen og Lis Fauerholdt repræsenterer nok landets mest seriøse forskning i emnet. Med et medieetnografisk fokus på helt konkrete spilsituationer, f.eks. introduktionen af Doom II i en fritidsklub, har det været muligt at angribe (om ikke ligefrem falsificere) store dele af debattens underforståede hypoteser. Nej, computerspil bruges ikke som erstatning for personlig samvær og nej, der er ingen entydig sammenhæng mellem spillenes temaer og spillernes efterfølgende reaktionsmønstre. Hermed har den kvalitative tilgang vist sin relevans. Hvad man især nu kan savne er det kvantitative grundlag for at kunne generalisere konklusionerne til også at omfatte andre end de konkret beskrevne spillere.

Ligeledes mangler den nødvendige indsigt i fænomenets historie. Selv hos Jessen og Fauerholdt ses en famlende usikkerhed når spiloplevelsen søges beskrevet. Spillet Doom (ID Soft, 1994. Se Ill. 1) beskrives som havende en tredimensional brugerflade og det hævdes at spiloplevelsen kan "*sammenlignes med at gå med et videokamera for øjet og se verden her igennem*". Nu har computerspillet jo det tilfælles med filmen at det er en todimensional repræsentation af en tredimensional verden. Der er derfor ikke noget særligt tredimensionalt over brugerfladen og der er intet nyt i at man kan bevæge sig ind i billedet. Hvilken forklaringskraft det inddragne videokamera har er heller ikke oplagt. Men forvirringen illustrerer behovet for en fælles referenceramme.

Det allerførste computerspil var *Spacewar* fra 1961. Der var tale om en voldsom nyskabelse, men spillets popularitet var begrænset ved at det kun kunne køre på mainframes på størrelse med 2-værelseslejligheder. *Spacewar* gennemgik utallige revisioner, men var grundlæggende en kamp mellem to rumskibe i et skarpt defineret rum. Dette rum, det fastlåste skærbillede, skulle sætte grænser for spillerens udfoldelser i mange år fremefter. Ti år efter *Spacewar*'s fødsel begyndte arkademaskinerne at blive tilgængelige, typisk dog kun i særligt indrettede arkader oftest i forbindelse med andre forlystelser; f.eks. biografteater og storcentre. Enestående blandt disse dragende spillekasser var *Space Invaders* (Taito, Bally, Midway, 1978) hvis popularitet brød arkadernes udgrænsning og bragte maskinerne ud af det subkulturelle halvmørke og ind på restauranter og caféer.

Samtidig begyndte kreative programmører at overstige de traditionelle rammer. Det var tydeligt at enkeltskærbilledet var unødigt begrænsende og i et forsøg på at bryde de rigide grænser for spillets dybde opstod i de sene 70'ere adventurespillet med prototypen *Adventure* som forbillede. Spillet var tilgængeligt for amerikanske universiteter tilknyttet ARPAnet (en forgænger til Internettet). *Adventure* (også kendt som *Advent* og *Colossal Cave*) fungerede ved et komplet tekstbaseret interface, der i forhold til

indtastede kommandoer (som f.eks. 'go north' eller 'look at tree') beskrev handlingen samt hovedpersonens omgivelser. Væsentlig var dette tidlige sproglige interface (parser), der lod spilleren interagere med spillet på en langt mere kompleks måde end tidligere multiple-choice-interfaces (hvor man f.eks. valgte mellem tre muligheder) havde tilladt. Adventure var dog tydeligvis dårligt egnet til at fravriste arkadespillerne deres quarters så udviklingen begyndte at dele sig i to spor.

Med udviklingen af mere eksplorationsorienterede spil blev det tydeligt at et mere modent publikum var parat til at bruge dage og nætter på at gennemføre disse rent tekstbaserede og overordenligt ufleksible konstruktioner. Øjensynligt hungrede disse spillere efter interaktivitet, efter muligheden for handlende deltagelse. Blandt andet som følge heraf begyndte firmaer som Atari tentativt at føle sig frem på det potentielle marked for hjemme-baserede spillemaskiner. Og efterspørgslen var ikke til at tage fejl af. Således udviklede arkademaskiner og hjemmespillemaskiner sig sideløbende gennem årene - i kommerciel konkurrence, men især som gensidigt supplerende fænomener. De teknologiske nyskabelser har næsten altid været indledt på arkademaskinerne, mens hjemmecomputerspille har satset på formmæssig udvikling og kompleksitet. Firmaer som Atari har fornuftigvis forstået at brede sig over begge markeder.

1980'erne oplevede en voldsom udvikling i adventuregenren, der blev tilført grafik og en mere tilgængelig brugerflade. Actiongenren skubbede maskinernes kapacitet fremad og nåede et højdepunkt med *Gauntlet* (Atari, 1985), der tilbød at fire spillere samtidig kunne deltage. Det er interessant at bemærke hvordan muligheden for 'konstruktivt' sammenspil gjorde *Gauntlet* mindst lige så populært som den traditionelle dræb-eller-bliv-dræbt-multiplayer-type. Strategispillene udviklede sig i slutningen af 80'erne som en mere fleksibel og udfaldsåben variant af adventurespillet. Tidlige succeser som *Pirates* (Microprose, 1987) og *Simcity* (Maxim, 1989) cementerede genren som et væsentlig alternativ til adventurespillet, der siden, med enkelte markante undtagelser, er gledet i baggrunden.

Den helt centrale årsag til adventurespillets (relative) tilbagegang er nok de sidste 5 års udvikling mod stadig mere åbne og brugerautonomiserende spilstrukturer. Med *Wolfenstein 3D* (ID, 1993) ankom ikke kun et teknisk overlegent actionspil, men også en helt ny opfattelse af computerspillets struktur. Dette digitale paradigmeskift kan beskrives som en udvidet interaktivitet. Ikke blot er spilleren handlingens primus motor - han, og jeg mener selvfølgelig han, er nu også med til at bestemme denne handlings rammer. Moderne action- og strategispil kan naturligvis spilles som de er, men den kreative spiller kan nu lave sine egne baner, sine egne lyde, down- og uploade udvidelser og ændringer fra Internettet. Men ikke nok med at disse muligheder har flyttet dele af det kunstneriske ansvar og potentiale over på spilleren. Spilleren har også flyttet sig selv i jagten på netværk. For moderne computere er jo sammenkoblede, og dette giver spillene et helt nyt potentiale. Flere tænkende væsner kan agere i den samme fiktive verden samtidig. At dette vitterlig er en kvalitet vidner de allestedsnærværende net-caféer om. Komplekse verdener kan nu udforskes i fællesskab, drabelige slag kan udkæmpes uden fare for liv og lemmer.

Jagten på effekten

Det sidste er værd at bide mærke i, for mange er ikke tilfredse med liv og lemmer. Debatten om computervold kredser i højeste grad om børnenes sjæl og om de voldelige billeders effekt herpå. En særligt afslørende kommentar leveres af tidligere formand for Børnerådet, Frode Muldkjær: *"Billedvold vælter ind over børn via film, video, computerspil, Internet og reklamer. Det er da et underligt samfund som bare siger, at den slags har 'ringe eller ingen effekt"*. Jeg vil dog personligt tillade mig at spørge om det dog ikke er et mindst lige så underligt samfund, der bare siger, at vi per princip skal være bange for noget vi ikke rigtigt ved noget om. Voldsspørgsmålet er, som sociologen Henrik Dahl har formuleret det, medieforskningens Loch-Ness-uhyre. Man har ledt og ledt efter effekten og kun fundet det, der svarer til uskarpe fotografier med tvivlsomme konturer. Men som jeg håber at have antydnet, er voldsspørgsmålet kun en af mange mulige videnskabelige indfaldsvinkler. Den exceptionelt kønsspecifikke appel er nok værd at beskæftige sig med ligesom spillenes kompetenceudviklende aspekter og sociale funktion til dato kun er blevet berørt sporadisk.

Vejen ad hvilken

Alle tekstanalysens farer lurar om hjørnet for den der prøver at analysere spillenes temaer. De eksisterende forsøg på at udføre sindrige strukturalistiske analyser eller psykoanalytisk inspirerede læsninger er endt i nonsens og stort set uanvendelige abstraktioner. Når J. Staalby i et dansk-speciale (*Computerspil, tekst og tegn*. RUC, 1995) f.eks. jager sammenhængen mellem Dooms grafiske fremtræden og Jaques Lacans teorier om barnets oplevelsesverden bliver resultatet noget anstrengt. Når medieforsker Jens F. Jensen forsøger at blotlægge underliggende strukturer i *Space Invaders* ved hjælp af Propps fortællingsskabeloner udviklet til forståelse af strukturen i russiske folkeeventyr kan forklaringsværdien ligeledes ligge på et lille sted. Spillerne benytter ofte computerspillene som et stykke legetøj hvorpå legens tema projiceres - snarere end omvendt. Det er i høj grad stadigvæk barnet som definerer legens rammer og retning, eller med Carsten Jessens ord: *"Det er imidlertid værd at lægge mærke til, at programmet ikke bestemmer legeaktivitetens indhold. Det er børnene selv, der definerer det rum og det indhold, legen får, og det sker ofte på tværs af det, programmerne eksplicit lægger på til."* Som en pendant til receptionsanalysens 'subversive' læsning kan det nævnes, hvorledes spillerne ofte finder stor fornøjelse i at benytte spillene på måder, der, for den udenforstående, er helt uforudsigelige. Ligeledes spiller det intertekstuelle element en ikke ubetydelig rolle - en rolle som naturligvis helt overses når blodige billeder, som det ovenstående fra Doom, skyldes ind i debatten på en flodbølge af moralsk panik. At computerspillene refererer ironisk til hinanden er i sagens natur vanskeligt at opdage for den udenforstående. Og 'udenforstående' er netop en relevant betegnelse når man skal karakterisere debattens hovedpersoner og de, ofte pædagogisk orienterede, fagfolk, der er udset til at beskytte børn og unge mod upassende påvirkning.

Som antydnet synes det medieetnografiske perspektiv at indeholde den største forklaringsværdi. Med denne metode er det blevet vist hvordan spillene ofte benyttes i sociale sammenhænge, og det er blevet foreslået at spillene bør ses i forbindelse med et særligt fokus på legens generelle natur. Videre fremme af denne sti synes det lovende

perspektiv at vise sig at årsagen til at mennesket overhovedet leger er muligheden for at optræne kompetencer i simulerede situationer. Det er næppe usandsynligt, at man af denne indfaldsvinkel vil nå frem til bevidstheden om at visse computerspil i virkeligheden kan bidrage med mere nutidsrelevante evner end både gåture og bøger.

Referencer

Carsten Jessen: [HTTP://WWW.HUM.OU.DK/CENTER/KULTUR/CJ.HTML](http://www.hum.ou.dk/center/kultur/cj.html)

Arkadespilsmuseet

Videotopia:

[HTTP://WWW.VIDEOTOPIA.COM/CONTROL.HTM](http://www.videotopia.com/control.htm)

Medierådet for Børn og Unge med links til forskningsprojekter om computerspil:

[WWW.MEDIERAADET.DK](http://www.medieraadet.dk)

Projekt om interaktiv fiktion: [HTTP://NICKM.COM/WRITING/BATHESIS/](http://nickm.com/writing/bathesis/)

Undersøgelse om computerspillere: [HTTP://COMPUTERSPIL.CJB.NET](http://computerspil.cjb.net)

Boe, Susanne (ed.) (1995). *Medievold - Børn og Unge*. København: Kulturministeriet.

FØRST PUBLICERET: APRIL 1999

SENEST OPDATERET: 05-JUL-2003